



**PENERAPAN PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION*
DENGAN PERMAINAN *CLASS ADVENTURE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS 5
SD NEGERI 1 BOLOH KABUPATEN GROBOGAN
SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

TUGAS AKHIR

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Kristen Satya Wacana

oleh

Yuyun Suryani

292013132

1956

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
SALATIGA
2017**



PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
Jl. Diponegoro 52 – 60 Salatiga 50711
Jawa Tengah, Indonesia
Telp. 0298 – 321212, Fax. 0298 321433
Email: library@adm.uksw.edu ; http://library.uksw.edu

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuyun Suryani
NIM : 292013132 Email : suryaniyuyun377@gmail.com
Fakultas : FKIP Program Studi : S1 PGSD
Judul tugas akhir : PENERAPAN PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION* DENGAN PERMAINAN *CLASS ADVENTURE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS 5 SD NEGERI 1 BOLOH KABUPATEN GROBOGAN SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2016/2017
Pembimbing : Wahyudi, S.Pd., M.Pd.

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar keserjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 8 Juni 2017


Yuyun Suryani

Tanda tangan & nama terang mahasiswa

F-LIB-080



PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
Jl. Diponegoro 52 – 60 Salatiga 50711
Jawa Tengah, Indonesia
Telp. 0298 – 321212, Fax. 0298 321433
Email: library@adm.uksw.edu ; http://library.uksw.edu

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuyun Suryani

NIM : 292013132

Email : suryaniyuyun377@gmail.com

Fakultas : FKIP

Program Studi : S1 PGSD

Judul tugas akhir : PENERAPAN PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION* DENGAN PERMAINAN *CLASS ADVENTURE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS 5 SD NEGERI 1 BOLOH KABUPATEN GROBOGAN SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- ☐ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- ☒ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA**

* Hak yang tidak terbatas hanya bagi satu pihak saja, Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak non-eksklusif kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.

** Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing I dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 8 Juni 2017

Yuyun Suryani

Tanda tangan & nama terang mahasiswa

Mengetahui,

Wahyudi, S.Pd., M.Pd.

Tanda tangan & nama terang pembimbing I

Tanda tangan & nama terang pembimbing II

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENERAPAN PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION* DENGAN
PERMAINAN *CLASS ADVENTURE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPA SISWA KELAS 5 SD NEGERI 1 BOLOH KABUPATEN
GROBOGAN SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

oleh

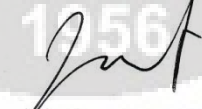
Yuyun Suryani

292013132

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk di review

Salatiga 28 April 2017

Dosen Pembimbing



Wahyudi, S.Pd.,M.Pd.

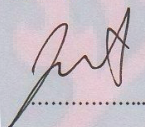
LEMBAR PENGESAHAN

**PENERAPAN PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION* DENGAN PERMAINAN
CLASS ADVENTURE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA
KELAS 5 SD NEGERI 1 BOLOH KABUPATEN GROBOGAN SEMESTER II TAHUN
PELAJARAN 2016/2017**

oleh
Yuyun Suryani
292013132

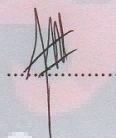
Laporan Tugas Akhir ini telah melalui proses peninjauan ulang pada
Tanggal 9 Mei 2017

Wahyudi, S.Pd., M.Pd.
Dosen Pembimbing



12 Mei 2017

Elvira Hoesein Radia, S.Pd., S.Mus., M.Pd.
Dosen Peninjau

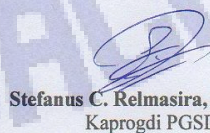


12 Mei 2017

1956
Mengesahkan,



Dr. Yari Dwikurnaningsih, M.Pd.
Dekan FKIP UKSW



Stefanus C. Relmasira, S.Pd., MSED.
Kaprogdi PGSD

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Jika engkau gagal pada hari ini, janganlah engkau berputus asa karena masih ada hari esok yang akan mengajakmu menjadi lebih sukses” (Mario Teguh)

“Jadilah seperti karang dilautan yang tetap kokoh diterjang ombak, walaupun demikian air laut tetap masuk kedalam pori-porinya”

“Dimana ada kemauan, pasti disitu ada jalan”

PERSEMBAHAN

Skripsi berjudul “Penerapan Pembelajaran *Group Investigation* dengan Permainan *Class Adventure* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Boloh Kabupaten Grobogan Semester II Tahun Pelajaran 2016/2017”, peneliti persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang secara spiritual memberikan dukungan dan motivasi.
2. Orangtuaku, Bapak Hadi Purwanto dan Ibu Mursiyem tercinta yang telah memberikan do’a serta dukungan dalam segala hal.
3. Kakakku Nita Septiana dan Agus Wahyu Riswanto yang selalu memberikan semangat.
4. Keponakanku yang selalu bisa menghibur ketika jenuh dengan skripsi.
5. Sahabat-sahabatku yang selalu memberikan semangat, doa, dan keceriaan. Ummu Hanifah, Leni Lestari, Shanti Aryani, Tiara Kusuma Rani, Amalia Pungki Fianinggar, Karolina Agenstasya, Wiwid Wijanarko dan lain-lain; keluarga besar kelas RS13D, dan tidak lupa teman seperjuangan skripsi Intan Tri Agung W, Bayu Setyawan, Farida, dan Ratna Sulistiani.
6. Keluarga besar SD Negeri 1 Boloh Kecamatan Toroh Kabupaten Grobogan atas kerjasama dan dukungannya.
7. Almamaterku.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Penerapan Pembelajaran *Group Investigation* Dengan Permainan *Class Adventure* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Boloh Kabupaten Grobogan Semester II Tahun Pelajaran 2016/2017” dapat diselesaikan.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar IPA dapat diupayakan melalui penerapan pembelajaran *group investigation* dengan permainan *class adventure* siswa kelas 5 SD Negeri 1 Boloh Kabupaten Grobogan Semester II Tahun Pelajaran 2016/2017.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dengan tulus diucapkan terima kasih kepada:

1. Pdt. Prof. John A. Titaley, Th.D., Rektor UKSW yang telah memberi kesempatan untuk dapat belajar dengan baik dan dapat menyelesaikan sarjana pendidikan di kampus tercinta Universitas Kristen Satya Wacana.
2. Dr. Yari Dwikurnaningsih, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Kristen Satya Wacana yang bertanggung jawab penuh atas terselenggaranya pendidikan di FKIP.
3. Stefanus C. Relmasira, S.Pd., MEd. selaku Kaprodi S1 PGSD, yang bertanggung jawab penuh atas terselenggaranya pendidikan di PGSD.
4. Wahyudi, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberi pengarahan selama penyusunan skripsi ini berlangsung sampai dengan selesainya skripsi ini.
5. Seluruh dosen S1 PGSD FKIP UKSW yang telah banyak membekali ilmu pengetahuan selama perkuliahan.
6. H. T. Sri Sularsi, S.Pd selaku kepala SD Negeri 1 Boloh yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Sri Iin Andriyati, S.Pd selaku guru kelas 5 SD Negeri 1 Boloh.
8. Siswa-siswi kelas 5 SD Negeri 1 Boloh yang telah membantu pelaksanaan penelitian.

9. Bapak dan Ibu serta keluarga besar yang telah membantu memberikan doa dan dukungan moril maupun materiel.
10. Sahabatku Ummu Hanifah, Leni Lestari, Shanti Aryani, Tiara Kusuma Rani, Amalia Pungki Fianinggar, Karolina Agnestasya, Wiwid Wijanarko dan tidak lupa teman seperjuangan skripsi Intan Tri Agung Wijaya, Bayu Setyawan, Farida, dan Ratna Sulistiani yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
11. Teman-teman RS13D yang selalu mendukung dan mendoakan.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu terima kasih atas doa serta dukungannya.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pelaku pendidikan khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Salatiga, 2 Mei 2017

Penulis

ABSTRAK

Suryani, Yuyun. 2017. *Penerapan Pembelajaran Group Investigation dengan Permainan Class Adventure untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Boloh Kabupaten Grobogan Semester II Tahun Pelajaran 2016/2017*. Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana. Dosen Pembimbing Wahyudi, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: *group investigation*, *class adventure* dan hasil belajar IPA.

Pembelajaran IPA di sekolah memberi peluang siswa melakukan eksplorasi melalui kegiatan ilmiah. Kegiatan ini menjadikan siswa terbiasa berfikir sistematis, logis, kreatif, dan bekerjasama. Kondisi ini belum terwujud karena pembelajaran masih menekankan pada materi. Kondisi ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu pembelajaran yang dapat digunakan adalah pembelajaran *group investigation* dengan permainan *class adventure*. Dengan permainan *class adventure* siswa dapat mengeksplor alam sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD Negeri 1 Boloh Kabupaten Grobogan semester II tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, tiga kali pertemuan setiap siklus. Data dikumpulkan dengan cara tes dan observasi. Hasil tes dianalisis dengan deskriptif kuantitatif dan analisis komparatif ketuntasan belajar yaitu membandingkan hasil prasiklus, hasil siklus I, dan siklus II. Hasil observasi dianalisis dengan analisis deskripsi kualitatif untuk mendeskripsikan keterlaksanaan sintak dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *Group Investigation* dengan permainan *Class Adventure* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD Negeri 1 Boloh Kabupaten semester II tahun pelajaran 2016/2017. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari ketuntasan belajar yaitu pra siklus 13% (4 siswa), siklus I 90% (27 siswa) dan siklus II 97% (29 siswa). Peningkatan ini terjadi karena adanya perubahan siswa saat melakukan pembelajaran merasa tertantang dengan kompetisi permainan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
LEMBAR PERSETUJUAN AKSES.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.5.1 Manfaat Teoritis	6
1.5.2 Manfaat Praktis	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori	8
2.1.1 Hakikat IPA.....	8
2.1.1.1 Pengertian.....	8
2.1.1.2 Tujuan Pembelajaran IPA Sekolah Dasar	9
2.1.1.3 Kompetensi Dasar Pembelajaran IPA SD	10
2.1.1.4 Pembelajaran IPA SD	12
2.1.2 GI (<i>Group Investigation</i>)	14
2.1.2.1 Kelebihan dan Kelemahan pembelajaran GI	14

2.1.2.2 Langkah-langkah pembelajaran GI.....	16
2.1.2.3 Analisis Komponen pembelajaran GI.....	21
2.1.3 Permainan <i>Class Adventure</i> (Petualangan Kelas).....	24
2.1.4 Hasil Belajar IPA	25
2.1.4.1 Pengertian.....	25
2.1.4.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar	26
2.1.4.3 Pengukuran Hasil Belajar IPA	26
2.2 Kajian Penelitian Relevan.....	27
2.3 Kerangka Pikir	28
2.4 Hipotesis Tindakan	31

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian	32
3.1.1 Setting Penelitian.....	32
3.1.2 Subjek Penelitian	32
3.1.3 Waktu Penelitian.....	33
3.2 Jenis dan Desain Penelitian.....	33
3.2.1 Jenis Penelitian.....	33
3.2.2 Desain Penelitian.....	34
3.3 Variabel Penelitian.....	34
3.3.1 Variabel Bebas	34
3.3.2 Variabel Terikat	35
3.4 Rencana Tindakan.....	35
3.5 Siklus I	36
3.5.1 Rancangan Siklus II	39
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	43
3.6.1 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.6.1.1 Teknik Pengumpulan Data Variabel Bebas	43
3.6.1.2 Teknik Pengumpulan Data Variabel Terikat.....	43
3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data	44
3.6.2.1 Instrumen Pengumpulan Data Variabel Bebas.....	44

3.6.2.2 Instrumen Pengumpulan Data Variabel Terikat	47
3.7 Indikator keberhasilan	59
3.7.1 Indikator Proses	59
3.7.2 Indikator Hasil	60
3.8 Teknik Analisis Data	60

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	61
4.1.1 Deskripsi Siklus I	61
4.1.2 Pelaksanaan Tindakan dan Observasi	62
4.1.3 Hasil Pretest	68
4.1.4 Hasil Tindakan Siklus I	71
4.1.5 Refleksi	74
4.2 Deskripsi Siklus II	74
4.2.1 Rencana Tindakan	74
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan dan Observasi	75
4.2.3 Data Hasil Posttest Siklus II	79
4.2.4 Refleksi	82
4.3 Analisis Data dan Rekapitulasi Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II	83
4.4 Penerapan Pembelajaran IPA Menggunakan GI dengan Permainan	84
4.5 Pembahasan	87

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	93
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mapel IPA.....	11
Tabel 2.	Tahap-tahap Pembelajaran GI.....	16
Tabel 3.	Pemetaan Integrasi Pembelajaran GI.....	18
Tabel 4.	Implementasi GI menggunakan permainan <i>Class Adventure</i>	19
Tabel 5.	Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru	45
Tabel 6.	Kisi-kisi Lembar Observasi Respon Siswa	46
Tabel 7.	Kisi-kisi Soal Post Test Siklus I.....	48
Tabel 8.	Kisi-kisi Soal Post Test Siklus II.....	53
Tabel 9.	Rambu-rambu Penilaian Soal Uraian Siklus I.....	56
Tabel 10.	Rambu-rambu Penilaian Soal Uraian Siklus II	57
Tabel 11.	Kisi-kisi Lembar Validasi Soal Posttest.....	58
Tabel 12.	Kriteria KKM Hasil Belajar IPA.....	60
Tabel 13.	Distribusi Frekuensi Hasil Pretest	69
Tabel 14.	Persentase Hasil Belajar IPA.....	70
Tabel 15.	Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Siklus I	72
Tabel 16.	Persentase Hasil Belajar IPA.....	73
Tabel 17.	Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Siklus II.....	80
Tabel 18.	Persentase Hasil Belajar IPA.....	81
Tabel 19.	Rekapitulasi Perbandingan Hasil Belajar IPA Konidis Awal, Siklus I, dan Siklus II	83
Tabel 20.	Rekapitulasi Lembar Observasi Siklus I dan II.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Bagan Dampak Instruksional dan Pengiring Pembelajaran GI	23
Gambar 2.	Bagan Kerangka Pikir Pembelajaran GI.....	30
Gambar 3.	Bagan Model Penelitian Kemmis dan McTaggart	35
Gambar 4.	Grafik Distribusi Frekuensi Hasil.....	70
Gambar 5.	Grafik Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Siklus I.....	73
Gambar 6.	Grafik Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Siklus II.....	81
Gambar 7.	Diagram Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar IPA.....	84